

## ABSTRAK

Atlantica adalah salah satu bentuk hiburan *game online* yang mampu bersaing dengan *game online* lain. *Game online* Atlantica yang memiliki bentuk *game play* yang berbeda dengan *game online* lain, mampu memberikan beberapa perkembangan dalam bentuk komunikasi interaktif antar pemain. *Fitur* yang mendukung dalam *game online* Atlantica, mampu menjadi pembeda dari *game online* yang sudah ada. Pemain *game online* menganggap dunia *virtual* yang ada dalam *game online* Atlantica sebagai dunia kedua, karena beberapa *fitur* yang ada lebih kurang hampir sama dengan dunia nyata. Hubungan yang terjalin dari bentuk komunikasi interaktif antar pemain *game online* Atlantica lebih pada hubungan transaksi jual-beli antar pemain, selain itu juga adanya hubungan pertukaran informasi antar pemain. Untuk mengetahui bentuk, faktor, dan konflik-konflik dalam komunikasi interaktif yang terjalin antar pemain *game online* Atlantica, penelitian ini menggunakan teori interaksi sosial dan komunikasi *virtual*. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian ini akan memunculkan bentuk komunikasi secara personal antar *gamers* maupun bentuk komunikasi kelompok yang terjadi secara langsung, sehingga mampu memberi kemudahan dalam melakukan komunikasi interaktif. Faktor-faktor yang mendukung dan konflik-konflik yang terjadi dalam dunia *virtual game online*, memberi pengetahuan yang lebih tentang adanya hubungan sebab-akibat dalam komunikasi interaktif.

Kata kunci: bentuk komunikasi interaktif, pemain *game online*

## **ABSTRACT**

Atlantica is a form of online game entertainment which able to compete with other online games. It is an online game that has the different form of game play with other online games; it is able to provide some development form in the field of interaktif communication among the players. The features that support Atlantica online game are able to be a differentiation from the existing online games. Players assume the virtual world that exists in the Atlantica online game as a second world because there are some features that are more or less similar to the real world. The association of this form of interaktif communication among the Atlantica online game players is more lays on interaction of transactions among players. Besides, an association of information exchange between players is also exist. This research is to determine the form, factor, and the conflicts in the interaktif communication among the players, the theory used social interaction and virtual communication. This type of research used qualitative methods with interview, observation and documentation. Result of this study led to a form of personal communication between gamers and the forms of communication that occur directly, which is able to ease communication interaction. Supporting factors and conflicts that occur in the online game provide more knowledge about causal relationships in interaktif communication.

Keyword: form of interaktif communication, online game